



REGLAMENTO DEL TORNEO DE TRIVIAL «FIESTAS DE ALFONSO XIII Y CIM UPCT 2023»

El presente Reglamento regula el torneo de trivial que se celebrará durante las Fiestas de Alfonso XIII y CIM UPCT 2023. Para lo no expresado en este Reglamento se estará a lo dispuesto en el Reglamento general de torneos, por la Junta Directiva de la Asociación de Fiestas o persona u organismo en el que deleguen.

Información del torneo

Composición del equipo: Parejas. 2 personas.

Número máximo de personas participantes: 40 (20 parejas).

Premios del torneo:

- El equipo ganador del torneo (1er clasificado) recibirá un cheque de Amazon.es de 35 euros por participante.
- El segundo equipo clasificado recibirá un cheque de Amazon.es de 15 euros por participante.

(*): El premio podrá variar en función del número de participantes.

Fecha de realización: jueves, 4 de mayo, a las 10:00 horas.

Periodo de inscripción: desde las 12:00 horas del 24 de abril hasta las 20:00 horas del 3 de mayo de 2023.

Lugar: Casa del Estudiante UPCT. Segunda planta.

Precio de inscripción: 5 euros.

La Organización podrá suspender el torneo en caso de no alcanzar un mínimo de participantes. Se devolverán las tasas abonadas por inscripción en caso de suspensión del torneo.

Reglamento del juego

El tablero de juego Trivial Pursuit tiene la forma de una rueda de 6 radios. Los jugadores comienzan en el centro, luego se mueven para ganar un quesito de cada uno de los espacios marcados con el color y dibujo. Finalmente regresan al centro para responder una pregunta final.

Los espacios donde se consiguen los quesitos están a seis espacios del centro.

ELIGE EL COLOR DE TU TOKEN O PORTAQUESITOS

Hay que elegir un color de portaqesitos. Hay seis fichas de juego de diferentes colores. Los colores son azul, verde, amarillo, rosa, marrón y naranja. Los tokens de juego tienen forma



circular con ranuras para los quesitos. Se debe colocar una ficha en el centro del tablero para cada jugador o equipo

ELIGE LAS TARJETAS DE PREGUNTAS

Las ediciones anteriores de Trivial Pursuit vienen con dos cajas de cartón llenas de preguntas. En estas ediciones, si los jugadores están divididos en dos equipos, puede que se quiera dar una caja a cada equipo; si los jugadores están divididos de otra manera, puedes usar sólo una caja a la vez.

¿QUIÉN EMPIEZA A JUGAR?

El jugador o el equipo con la tirada más alta comienza el juego. Después de que el primer jugador se va, el juego pasa a la izquierda (en el sentido de las agujas del reloj). Si dos o más jugadores o equipos empatan para la tirada más alta, tienen que volver a tirar para ver quién comienza.

CATEGORÍAS DE LAS PREGUNTAS

- Geografía (Azul)
- Arte y Literatura (Marrón) (en últimas ediciones se ha cambiado este color por morado)
- Historia (Amarillo)
- Entretenimiento (Rosa)
- Ciencias y Naturaleza (Verde)
- Deportes y Pasatiempos (Naranja)

LA TIRADA DE DADOS

Tirar el dado y mover el portquesitos el número de espacios indicados en el dado. Se puede mover la ficha en cualquier dirección legal: hacia una pregunta de quesito o hacia el centro cuando está en un radio, en sentido horario o antihorario cuando está en la rueda exterior. También puede pasar de un radio a la rueda exterior o de la rueda exterior a un radio. Sin embargo, no se puede invertir la dirección en medio de una tirada.

Si caes en un espacio de «Tira de nuevo», tira el dado de nuevo. (se puede moverse en cualquier dirección legal, incluyendo la dirección opuesta a su tirada anterior.)

¿QUE PASA SI SE ACIERTA LA RESPUESTA?

En Trivial Pursuit, puedes volver a moverte si respondes correctamente a la pregunta. Puedes seguir rodando, moviéndote y contestando preguntas hasta que te equivoques. Sólo hay que tener en cuenta que las preguntas que se respondan deben corresponderse con el espacio de color en el que se encuentre. Por ejemplo, si aterrizas en un espacio azul, entonces debes responder a una pregunta azul.



- Si se está en el espacio central y no se han ganado los seis quesos, se puede responder a una pregunta en cualquier categoría de su elección.
- En la Edición del 25º Aniversario, la pregunta que debe contestar también se determina por la tirada del dado, ya que cada casilla contiene preguntas para una sola categoría. Cuanto más alto se tira, más difícil es la pregunta que se recibe.

GANAR QUESITOS SI ACIERTAS LAS RESPUESTAS EN LAS ZONAS SEÑALADAS

Se pueden ganar piezas de queso respondiendo correctamente a las preguntas, pero sólo se puede ganar un quesito cuando se está en un espacio de pastel de color y más «grande». Estos espacios se diferencian de los demás en el tablero porque muestran una imagen del token del queso con una cuña en él.

Por ejemplo, si se aterriza en un espacio de cuña marrón y se responde a la pregunta correctamente, entonces se ganaría un quesito marrón.

SEGUIR JUGANDO HASTA LLEGAR A LOS 6 QUESITOS

Cuando un jugador recibe las seis piezas de quesos, ese jugador puede empezar a moverse al centro o al tablero. Se debe seguir rodando y moviendo cada giro como de costumbre llegar al espacio central del tablero. Es necesario acertar con el dado el número exacto de espacios para llegar al espacio central.

- Se debe tener en cuenta que se puede pasar varios turnos sin llegar al centro o sobrepasando el centro hasta que se llegue a él.

RESPONDER A UNA PREGUNTA EN UNA CATEGORÍA ELEGIDA POR LOS OTROS JUGADORES.

Cuando un jugador llegue al espacio central, los compañeros pueden elegir cualquier categoría y hacer una pregunta de esa categoría. Si respondes correctamente a esta pregunta, ganas el juego. Si fallas, tu turno termina, y el juego pasa al siguiente jugador o equipo.

- Los otros jugadores no pueden mirar las preguntas antes de elegir la categoría. Deben seleccionar la categoría sin mirar la tarjeta y luego leer la pregunta.
- Si te pierdes la pregunta, tendrás que tirar de nuevo durante tu próximo turno y tratar de responder a una pregunta diferente cuando vuelvas a entrar en el espacio central.

Jugadores

Podrán participar todas aquellas personas que pertenezcan a la Comunidad Universitaria de la Universidad Politécnica de Cartagena (estudiantes, personal docente y personal de administración), que estén matriculados o se encuentren trabajando en el curso 2022 / 2023.



La organización podrá solicitar, en cualquier momento, el documento de identificación original (DNI, pasaporte, permiso de conducir o carné universitario en vigor).

Calendario

Publicación de calendario de juego	El mismo día, al inicio del torneo.
Desarrollo del torneo	Desde las 10:00 horas del jueves, 4 de mayo, hasta su finalización.
Entrega de premios	Por correo electrónico en 10 días, después de la finalización del torneo.

La Organización se reserva el derecho de admisión, y podrá expulsar en cualquier momento de los torneos a cualquier equipo o jugador que adopte una conducta incorrecta